S.T.A.L.K.E.R.

IL GIOCO DA TAVOLO

STRETCH GOAL REGOLE E GUIDA ALLE MISSIONI

ELENCO DEI COMPONENTI

* Il contenuto delle scatole di Missione è alle pagine 6 e 7 della sezione Paragrafi (sul retro del manuale SG Regole e Guida alle Missioni).

CARTE

Carte Standard

10 carte Arma

4 carte Anomalia

9 carte Contatto

20 carte Cassetta di Sicurezza

Carte Piccole

8 carte Reperto

Carte Grandi

4 carte Nemico

1 carta Aiuto

4 carte Stalker

CARTACEI

1 manuale SG Regole e Guida alle Missioni / Paragrafi

4 set di Adesivi

SEGNALINI

5 segnalini Bottino

13 segnalini - PV dei Nemici

1 segnalino Attenzione Generico

MINIATURE

4 miniature degli Stalker

1 dado Magnete

ALTRO

9 tessere Mappa

6 scatole Missione*

S.T.A.L.K.E.R. – IL GIOCO DA TAVOLO
SCATOLA DEGLI STRETCH GOAL

Questa Scatola degli Stretch Goal aggiunge ulteriori componenti e Storie a S.T.A.L.K.E.R. – Il Gioco da Tavolo. Dopo aver aperto la scatola, potete aggiungere i suoi componenti al gioco base seguendo queste regole:

1. Aggiungete le 4 carte Stalker agli Stalker del gioco base. Se avete già iniziato una Campagna, potete decidere di cambiare i vostri Stalker con quelli nuovi.
2. Aggiungete le 10 carte Arma al mazzo delle Armi. Potrete ottenerle seguendo le regole standard.
3. Aggiungete le 4 carte Anomalia al mazzo delle Anomalie. Potrete trovarle seguendo le regole standard (ad esempio, pescandole come Anomalia casuale di un tipo specifico durante una Missione o uno Scenario Sopravvivenza nella Zona).
4. Prendete le carte Contatto **C31**, **C32**, **C33**, **C34** e **C35** e inseritele nel vostro Nascondiglio. Sono nuove carte Contratto che potrete scegliere durante l'Esplorazione della Zona. Aggiungete i Contatti rimanenti al mazzo dei Contatti. Potrete sbloccarli durante la Campagna.
5. Aggiungete le 8 carte Reperto al mazzo dei Reperti. Potrete ottenerle seguendo le regole standard.
6. Aggiungete le 4 carte Nemico al mazzo dei Nemici. Potrete incontrarli durante gli Scenari Sopravvivenza nella Zona.
7. Aggiungete la carta Aiuto del dado Magnete alle carte Aiuto.
8. Aggiungete le 9 tessere Mappa alle tessere Mappa del gioco base. Le tessere Mappa degli stretch goal sono contraddistinte dai seguenti numeri: **31/34**, **32/43**, **33/48**, **35/36**, **37/44** , **38/45**, **39/46**, **40/47**, **41/42**.
9. Riponete tutti i segnalini nei rispettivi spazi del vassoio.

Tutte le carte che vengono mescolate con quelle del gioco base sono contrassegnate dalla scritta SG in un angolo, in modo da facilitare l'identificazione nel caso in cui desideriate rimuovere il contenuto degli SG dal gioco Base.

Miniature degli Stalker Aggiuntive

D'ora in poi avrete accesso a 4 nuove miniature degli Stalker. Utilizzate quelle che vi piacciono di più!

Dado Magnete

Il dado Magnete sostituisce il dado Anomalia standard quando interagite con le Anomalie. Una delle facce e una delle facce del dado Anomalia standard sono state sostituite con e una faccia vuota, offrendo nuove possibilità e una distribuzione dei risultati intenzionalmente sbilanciata.

È possibile aggiungere il dado Magnete a qualsiasi Missione o Scenario SnZ. Per farlo è sufficiente preparare il dado Magnete, la relativa carta Aiuto e applicare le sue regole alla partita.

Storie C e D

La Scatola degli Stretch Goal include due Storie supplementari, ciascuna contenente 3 Missioni. Potete aggiungerle alle vostre partite dopo aver completato con successo le Missioni **A3** e **B3**.

Per fare ciò, aggiornate la vostra Mappa della Zona con gli adesivi:

- 24. "Missione **C1** Affari Rischiosi"
- 36. "Missione **D1** Un Grido d'Aiuto"

Quando iniziate a giocare alle Storie degli Stretch Goal, è consigliabile riporre le scatole di Missione del gioco base nella scatola degli Stretch Goal e le scatole di Missione degli Stretch Goal nella scatola del gioco base.

Cassette di Sicurezza

In questa espansione sono presenti 4 nuovi segnalini Bottino che rappresentano cassette di sicurezza bloccate o altrimenti inaccessibili, contenenti oggetti (probabilmente) straordinari. Questi segnalini osservano tutte le normali regole dei ; tuttavia, ogni volta che risolvete un segnalino e rivelate una cassetta di sicurezza (riconoscibile dall'icona), dovrete pagare un costo aggiuntivo per aprirla. Se non potete aprire la cassetta di sicurezza o decidete di non farlo, rimettetela sul suo spazio a faccia in su. Può essere risolta nuovamente in seguito.

Ogni volta che aprite con successo una cassetta di sicurezza, pescate 1 carta Cassetta di Sicurezza e ottenete le ricompense indicate. Se alcune ricompense non sono disponibili (ad esempio perché siete già in possesso degli Oggetti elencati), otterrete semplicemente il massimo possibile.

Forse la cassetta è già stata aperta?

- **Cassetta Irradiata:** Per aprire la cassetta, dovete aumentare il vostro dosaggio di Radiazioni di 5 (riducibile tramite l'Armatura).
- **Cassetta Chiusa a Chiave:** Per aprire la cassetta, dovete far scorrere 1 dei vostri segnalini Turno verso il basso, come se steste effettuando un'azione .
- **Cassetta con Scomparto Nascosto:** Per aprire la cassetta, dovete scartare un segnalino .
- **Cassetta degli Attrezzi:** Per aprire la cassetta, dovete scartare un segnalino dalle vostre Tasche.

La maggior parte delle carte Cassetta di Sicurezza sono monouso e devono essere rimosse dal gioco dopo aver aperto la relativa cassetta, poiché possono contenere considerevoli ricchezze.

GLOSSARIO DELLE PEDINE

In questa Scatola degli SG compaiono nuovi Nemici e Anomalie. Ecco le pedine corrette che li rappresentano.

NEMICI

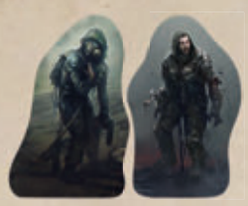
6 Roditori
(Creatura Sfuggente)

5 Cani
(Pseudocane, Creatura Sfuggente)

2 Succhiasangue
(Succhiasangue di Palude)

2 Sciami
(Lo Sciame Brulicante)

1 Izlom
(Izlom Infuriato, Izlom in Trappola)



8 Zombi
(Zombi Furioso)

4 Nemici Militari
(Difensore dell'Ospedale)

2 Nemici in Esoscheletro
(Mercenario in Esoscheletro)

2 Banditi con Mitragliatrice
(Mercenario Cecchino)

8 Banditi
(Bandito Veterano)

ANOMALIE

3 Elettriche
(Arco, Pietre Elettriche)

3 Incendiarie
(Lampada Lavica)

3 Chimiche
(Nube Tossica)

3 Gravitazionali I
(Vento di Ferro)

2 Spaziali
(Portale)

RICONOSCIMENTI

Dedicato alla memoria di Łukasz Orwat, il migliore di noi. Che ci si possa incontrare di nuovo.

Un Gioco di: Paweł Samborski

Basato su: S.T.A.L.K.E.R. una serie di videogiochi di GSC Game World © 2024 GSC Game World Global Ltd.

Progettazione Stretch Goal: Filip Tomaszewski, Konrad Sulżycki

Test e Sviluppo: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Paweł Samborski

Test Interni: Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski, Jan Truchanowicz, Paulina Włodarczyk, Tomasz Zawadzki, Wojciech Zieliński, Piotr Chmielewski, Michał Lach, Wojciech Frelich, Michał Ozon

Design Narrativo: Marcin Mortka, Paweł Samborski, Konrad Sulżycki, Filip Tomaszewski

Scrittura: Marcin Mortka, Aleksandra Kleśta

Editing: Matt Click, Daniel Morley

Revisione: Matt Click, Daniel Morley, Tyler Brown, Frederick Jeremy Freeman, Wiktoria Ślusarczyk

Direzione Artistica: Patryk Jędraszek, Adrian Radziun

Progetto Grafico: Adrian Radziun, Łukasz Styrna, Klaudia Wójcik

Illustrazioni: Ewa Labak, Piotr Foksowicz, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Pamela Łuniewska, Patryk Jędraszek, Magdalena Cieplak

Design dei Personaggi: Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Modellazione 3D: Marek Kondratowicz, Michał Lisek, Mateusz Modzelewski, Piotr Gacek, Jędrzej Chomicki

DTP: Patrycja Marzec, Angelika Kajmowicz

Produzione: Witold Chudy, Piotr Chmielewski, Anna Czajka, Jacek Szczypiński, Olga Baraniak, Zofia Jerzyńska, Adrianna Kocięcka, Mateusz Wolski, Michał Matłosz

GSC Team Game World: Ievgen Grygorovych, Mariia Grygorovych, Agostino Simonetta, Nikita Zakharchenko, Zakhar Bocharov, Olga Ryzhko, Vlad Novikov, Lina Volokhova, Maksym Tkachenko

Sostegno Spirituale: Anna Lis-Wilkosz, Jordan Luminais

Ringraziamenti Speciali: Grzegorz Cichoszewski con 7siekier team, Aleksander Soból, Maciej Szwaba, Krystian Łuszacki. E a tutti coloro che ci hanno sostenuto durante la creazione e lo sviluppo del gioco!

S.T.A.L.K.E.R. AND GSC GAME WORLD
SONO MARCHI REGISTRATI.
TUTTI I DIRITTI RISERVATI

Edizione italiana a cura di: Pendragon Game Studio srl

Traduzione: Simone Grillenzoni

Revisione: Alex Grisafi, Silvio Negri-Clementi, Emanuele Palmiotti

Impaginazione: Roberta Cinque

PENDRAGON

Via Pattari, 6 - 20122 Milano
info@pendragongamestudio.com
www.pendragongamestudio.com/it

Affari Rischiosi
Prologo

Un vecchio detto recita: "Presta i tuoi soldi e perdi il tuo amico." Ma con il vostro vecchio compare Iena, per qualche strana ragione, non è mai stato così. Oh no, lui non sparisce mai. Anzi, torna sempre... di solito per chiedere altri soldi. È un imprenditore, capite? Sempre impegnato in qualche nuovo progetto, a far girare il denaro, o come dice lui: "tenendo le monete in movimento".

In breve, è uno sfuggente bastardo. Ma il bello dei suoi affari è che, a volte, funzionano davvero. Quell'uomo è un casinò ambulante!

Quando il vostro imprenditore "preferito" si fece vivo l'ultima volta, eravate in vena di giocare un po' alla roulette. Non avevate nemmeno prestato molta attenzione alla sua ultima, affascinante proposta: qualcosa a proposito di comunicazioni intercettate, agenti esplosivi fasulli e scagnozzi sprovveduti che non sanno distinguere i materiali combustibili da quelli infiammabili. Una grande opportunità, promise. L'affare? Investire 20.000 buoni con la prospettiva di moltiplicarli fino a 100.000 in soli dieci giorni. Stava esagerando? Eccome. Ma anche solo la metà di quel profitto sarebbe bastata per cambiare la vostra vita. Così, se ne andò con i vostri soldi.

Ora è il momento di riscuotere i guadagni di questo affare rischioso.

Iena ha fissato il punto d'incontro nei pressi dell'unico ospedale decente della Zona. Questa struttura privata è aperta a chiunque possa permettersi i suoi servizi e dispone di un "reparto di medicina" ben attrezzato, da intendere in più di un senso del termine.

Tuttavia, conoscendo Iena e i suoi progetti, se lui ha guadagnato qualcosa, probabilmente qualcun altro ci ha rimesso. Sarebbe saggio arrivare preparati a tutto, clienti insoddisfatti e soci d'affari incazzati inclusi.

Sintesi della Missione:

Dovete incontrare Iena per recuperare il denaro promesso. Siccome i suoi "progetti" sono tutt'altro che legali, potrebbe essere ricercato e con una forza armata alle calcagna.

Prendete la Scatola di Missione **C1** "Affari Rischiosi" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo **6** del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

Mentre vi avvicinate al luogo dell'incontro, sentite in lontananza alcuni colpi di arma da fuoco e... ululati?

Qualcuno meno esperto maledirebbe la propria sfortuna e quel maledetto idiota che doveva mettersi nei guai, ma voi vi limitate a sospirare.
Avete accettato di giocare alla roulette, ma questa volta si gioca con i proiettili.

I cespugli vicini si agitano e una figura familiare si riversa sul sentiero proprio nel mirino della vostra arma. Il volto di Iena si contrae in una smorfia di dolore mentre inizia a tossire. Il sangue gli sgorga sul mento e sulla giacca, in corrispondenza della brutta macchia rossa che gli sta spuntando sul fianco sinistro.

"Oh, mi hanno fregato per bene," mormora, mentre voi gli fasciate la ferita con una benda.

"E questa misera pezza non mi terrà in vita a lungo. Volete vedere i vostri soldi, eh?

Li ho nascosti, ma vi rivelerò dove solo se mi porterete all'ospedale... e sarà meglio che abbiate cinque o diecimila buoni per il ricovero, o avremo entrambi un problema.

Ora sbrigatevi, c'è un intero plotone alle nostre spalle. Dobbiamo seminarli, farli dividere. Poi noi..."
Iena si interrompe per tossire ancora sangue.

"Poi potrete provare a sistemare quei cani uno alla volta."

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: **28**, **33**, **34**, **35**, e **45** e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

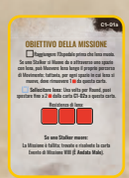
Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione **C1**.
- Trovate le carte **C1-01a** (Obiettivo della Missione) e **C1-02a** (Iena Ferito), leggetele e posizionatele accanto alla Mappa. Posizionate 3 ■ sulla carta **C1-01a** e 6 ■ sulla carta **C1-02a**. Se state giocando con 1 o 2 Stalker, posizionate un ulteriore ■ sulla carta **C1-02a**.
- Trovate la carta **C1-03a** (Ponte di Legno) e posizionatela accanto alla Mappa.
- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: **C1-04a**, **C1-05a**, **C1-06a**, **C1-07a**, **C1-08a**, **C1-09a**. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

- Trovate la carta Anomalia Nube Tossica e posizionatela accanto alla Mappa.
- Pescate 1 sagoma Anomalia Chimica casuale (**1**, **4** o **12**) e posizionatela sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1 al centro della sagoma Anomalia.
  Quindi, posizionate la pedina Anomalia corrispondente su di esso.

Mazzo Ambiente



Obiettivo della Missione

Iena Ferito

Ponte di Legno

Anomalia Nube Tossica

3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio “Punto di Partenza”.
- Prendete 1 pedina Bandito con Fucile e posizionatela sullo spazio “Punto di Partenza”. Rappresenta Iena. Iena non occupa alcuno slot nello spazio in cui si trova.

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Zombi Furioso nella scatola di Missione **C1** e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate la carta Nemico Mercenario Cecchino nella scatola di Missione **C1** e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 2.
- Trovate la carta Nemico Mercenario e posizionatela accanto alla Mappa.
- Contrassegnatela con 2.
- Trovate le 8 pedine Zombi. Posizionatene 5 sugli spazi contrassegnati con e 3 accanto alla Mappa.
- Trovate le 2 pedine Bandito con Mitragliatrice e posizionatele accanto alla Mappa. Rappresentano i Mercenari Cecchini.
- Trovate le 4 pedine Nemico Militare e posizionatele accanto alla Mappa.

Bottino ? :

- Prendete 13 segnalini Bottino casuali e posizionateli sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Segnalini Sconosciuto ? :

- In base al numero di Stalker, prendete i seguenti segnalini Sconosciuto, mescolateli e formate una pila sullo spazio della Mappa contrassegnato da 6 ?, come indicato:
  - » 4 - × X, 2 × , ×
- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli nella parte inferiore della Mappa formando 2 pile da 4 segnalini ciascuna, come indicato:
  - » Stalker Singolo: 3 × X , 4 × , 1 ×
  - » 2 Stalker: 2 × X, 3 × , 1 × , 2 ×
  - » 3 Stalker: 1 × X , 2 × , 2 × , 3 ×
  - » 4 Stalker: 3 × , 2 × , 3 ×

Altri segnalini:

- Prendete i 6 segnalini Instabilità dalla scatola di Missione **C1** e posizionateli casualmente, dal lato con il numero visibile, sugli slot delle carte sovrapponibili **C1-04a**, **C1-05a** e **C1-06a**, come indicato. Le relative regole sono descritte sulla carta **C1-03a**

Event deck:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **C1**.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione I deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **VIII** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.

Mazzo degli Eventi

Affari Rischiosi
Epilogo

Avete fatto tutto il possibile. Il destino di Iena ora è nelle mani dei migliori segaossa nella Zona (o almeno, questo è ciò per cui avete pagato). Esatto: in qualche modo, avete finito per spendere ancora più soldi in quello che doveva essere un semplice recupero crediti. Per lo meno siete usciti vivi da questo "investimento sicuro", e quegli stupidi banditi urlanti non oseranno attaccare l'ospedale.

Ora non vi resta che mantenere un basso profilo e aspettare. Magari potreste fare un salto in uno dei nascondigli di Iena per passare il tempo? Difficile che abbia nascosto lì i vostri soldi, ma forse potreste trovare qualche informazione su quella dannata idea commerciale che aveva in mente.

Ricompense dello Scenario:

- Contrassegnate la Missione **C1** come non disponibile.

Poi, aggiornate il vostro mazzo dei Nemici aggiungendovi le carte "Zombi Furioso" e "Mercenario Cecchino".

Quindi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- Aggiornate i vostri Traguardi sulla Mappa della Zona con l'adesivo 32. "Soldi Insanguinati".
- 25. "Missione **C2** Giorno di Paga"
- 27. "Nascondiglio di Iena"
- Se siete in possesso della carta Diario di un Vecchio, 28. "Posta in Ritardo"

Rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **C1**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Giorno di Paga
Prologo

È ora di fare visita al vostro caro amico Iena. Conoscendo quel bastardo, starà già sorseggiando brodo di pollo con la sua bocca dorata, più intento a fingere che a soffrire, giusto per farsi fare un altro bagno da qualche povera infermiera. Comodo e felice, mentre voi non siete ancora nemmeno lontanamente ricchi quanto dovreste. Ma gliela farete pagare per tutti i vostri guai, con un piccolo compenso tutto vostro. Dovete solo arrivare all'ospedale.

La strada è quasi piacevole, per gli standard della Zona: non ci sono molte radiazioni, le anomalie sono scarse, la popolazione locale di zombi è numerosa ma facile da evitare. Anche il buon vecchio Izlom, se non disturbato, dovrebbe lasciarvi in pace. Sì, una vera passeggiata… finché non ci si ritrova inseguiti da un plotone di banditi urlanti. Ma stavolta, la strada porta dritta al premio.

Sintesi della Missione:

Questa Missione si svolgerà nella stessa area della Missione **C1**. Le radiazioni nell'area sono relativamente basse. Ci sono molti zombi resistenti, ma un colpo preciso alla testa è sempre una buona soluzione. Se per qualche motivo volete immischiarvi con l'Izlom, ricordatevi che non può subire un .

Prendete la Scatola di Missione **C2** "Giorno di Paga" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo **6** del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

Quando arrivate all'ospedale capite subito che qualcosa non va. Medici e mercenari si aggirano davanti all'ingresso, entrando e uscendo di fretta. Una donna in camice bianco si avvicina a voi.

"Siete qui per il paziente con la ferita da arma da fuoco all'addome? Sono la dottoressa Valentine, capo chirurgo." La donna inizia a esporre i fatti senza giri di parole. Iena è morto. Ma non sono state le ferite a ucciderlo: è stato assassinato. È successo meno di mezz'ora fa. L'assassino è una delle guardie assunte dall'ospedale; prima di scappare, ha ferito altri due uomini e... Vi rendete conto che è tutto perduto. I vostri dannati soldi sono spariti. Forse Iena si è lasciato sfuggire l'informazione sul nascondiglio con il denaro, il vostro nascondiglio con il denaro? Sarebbe davvero un motivo perfetto per un omicidio... Dovete provare a fermare quel bastardo: è la vostra ultima possibilità. Come se vi avesse letto nel pensiero, la dottoressa Valentine vi offre un modo per riprendervi dalla vostra perdita.

"La sicurezza dell'ospedale è ovviamente a corto di personale in questo momento, ma voi siete stalker, giusto? Potreste riuscire a scovare il colpevole. Sarebbe vantaggioso per entrambi. E al vostro ritorno potremo discutere un rimborso per la... sfortunata permanenza del vostro amico. Potreste iniziare a cercare tra gli effetti personali dell'assassino... ma il resto dell'ospedale è off-limits. Non voglio che i miei pazienti vengano disturbati di nuovo."

1. Setup della Mappa

- Trovate le tessere Mappa: **28**, **35**, **43**, **44** e **45** e mettetele come indicato.

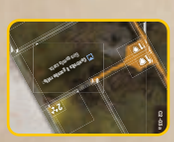
2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione **C2**.
- Trovate le carte **C2-01a (Obiettivo della Missione)** e **C1-14a (L'Ospedale e i suoi Dintorni)**, leggetele e mettetele accanto alla Mappa.
- Trovate la carta **C2-02a (Pattuglia dell'Ospedale)** e mettetela accanto alla Mappa.
- Mettete le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: **C2-05a**, **C2-06a**, **C2-07a**, **C2-08a**, **C2-09a**, **C2-10a**, **C2-20a**. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

- Trovate la carta Anomalia Nube Tossica e mettetela accanto alla Mappa.
- Pescate 1 sagoma Anomalia Chimica casuale (**1**, **4** o **12**) e posizionatela sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1 al centro della sagoma Anomalia. Quindi, posizionate la pedina Anomalia corrispondente su di esso.



Mazzo Ambiente

L'Ospedale e i suoi Dintorni

Obiettivo della Missione

Pattuglia dell'Ospedale

Anomalia Nube Tossica

3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio "Punto di Partenza".

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Zombi Furioso e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate le 8 pedine Zombi. Posizionatene 5 sugli spazi contrassegnati con e 3 accanto alla Mappa.

Bottino ?:

- Prendete 12 segnalini Bottino casuali e posizionateli sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Segnalini Sconosciuto ?:

- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli sulla Mappa formando 2 pile da 4 segnalini ciascuna, come indicato:
  - » Stalker Singolo: 4 × X, 3 × , 1 ×
  - » 2 Stalker: 3 × X, 3 × , 2 ×
  - » 3 Stalker: 1 × X, 4 × , 3 ×
  - » 4 Stalker: 4 × , 4 ×

Altri segnalini:

- Prendete i 3 segnalini ? dalla scatola di Missione **C2** e posizionateli casualmente sulla Mappa, come indicato.

- Trovate la pedina Nemico in Esoscheletro e posizionatela sullo spazio contrassegnato con . Rappresenta la Pattuglia dell'Ospedale. Le relative regole sono descritte sulla carta **C2-02a**.
- Posizionate 2 sulla Mappa, come indicato.

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **C2**.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione **I** deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **VII** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

Territori Perduti:

- Non è consentito aggiungere un Territorio Perduto a questa Missione.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.

Mazzo degli Eventi

Giorno di Paga
Epilogo

Non siete i tipi che seguono un percorso obbligato, ma sembra che ancora una volta stiate lasciando l'ospedale per qualche giorno, per poi tornare a controllare le vostre prospettive finanziarie. Che cos'è diventato, un lavoro a tempo pieno? Ma non rifiutate certo un buon ingaggio. Non vi siete ancora ripresi dall'errore che Iena ha chiamato "investimento sicuro".

La situazione è semplice. La dottoressa Valentine è stufa del suo problematico vicino e vuole risolvere una volta per tutte il problema dell'Izlom. A quanto pare, siete gli unici che hanno avuto il coraggio di entrare volontariamente nella sua grotta labirintica. Sapete come funziona l'anomalia del Teletrasporto. E, in generale, vi siete dimostrati piuttosto efficienti in questa faccenda del "rimanere vivi". La dottoressa vi ha chiesto di guidare una piccola unità per uccidere o catturare il mutante. Come pensa che debba avvenire la cattura? Non ne avete idea. Ma ci sono dei bei soldi in ballo, quindi alla fine dovrete inventarvi qualcosa.

Valentine ha bisogno di tempo per preparare l'intera operazione. Nel frattempo, potete passare il tempo facendo una piccola commissione per lei e andando a prendere qualcosa nel lontano Laboratorio Mobile. Qualcosa che, secondo la donna, potrebbe cambiare il corso della vostra prossima missione. Oppure, potreste semplicemente andare a bervi un paio di drink.

Ma c'è quel pensiero invadente che continua a gironzolarvi per la testa come una mosca fastidiosa: che cosa farete con il mutante? Controllo dei parassiti? Caccia al trofeo? Omicid…? Scuotete la testa e il pensiero svanisce.

Ricompense dello Scenario:

- Prendete tutte le carte Equipaggiamento e i Coupon dalla scatola di Missione **C1** e inseriteli nel vostro Nascondiglio.
- Se siete in possesso della carta Missione **VI**, ottenete 7500 ₸.
- Contrassegnate la Missione **C2** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 26. "Missione **C3** Caccia alla Bestia"
- Se siete in possesso della carta Diario di un Vecchio, 28. "Posta in Ritardo"
- Se non è presente un ■ sulla carta **C2-02a**, 29. "Contrattisti dell'Ospedale"
- Se siete in possesso della carta Missione VI, 30. "Una Parola di Troppo"
- 31. "Laboratorio Mobile"
- Aggiornate il vostro adesivo del Traguardo "Soldi Insanguinati":
  - » Se siete in possesso delle carte Dipinto Inquietante o Registro della Ricerca, contrassegnate la casella 2.
  - » Se siete in possesso della carta Missione **VI**, contrassegnate la casella 3.
  - » Se siete in possesso della carta **C2-04a**, contrassegnate la casella 4.

Rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **C2**.

Prendete la scatola di Missione **C3** "Caccia alla Bestia" e inseritevi la carta Nemico Izlom Infuriato e i 4 segnalini centro dell'Anomalia.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Caccia alla Bestia
Prologo

Lo schermo del vostro PDA sfarfalla. Come sempre, Valentine va dritta al punto, scegliendo ogni parola con precisione chirurgica, come se stesse scrivendo con un bisturi.

"Qui Dott.ssa Valentine. Disposizioni completate. Il mutante mostra un picco di aggressività senza precedenti e rappresenta una minaccia diretta per la continuità operativa dell'ospedale. Suggerisco di prepararvi di conseguenza. Confermate l'orario di arrivo."

Pochi secondi dopo, un altro sfarfallio. Questo messaggio è più informale. Le frasi complete e personali sembrano quasi cordiali al confronto.

"Sto lavorando al progetto di cui vi ho parlato, dovrebbe rendere il lavoro più semplice. Che calibro usate? Dott.ssa Valentine."

Se l'Izlom è davvero più infuriato del solito, avrete bisogno di tutto l'aiuto possibile. Guardate la vostra arma chiedendovi se esista qualcosa in grado di perforare la spessa pelle del mutante, a parte una HMG. Beh, meglio concentrarsi e vedere come andrà a finire. È ora di mettersi al lavoro, gente!

Sintesi della Missione:

Prendete la Scatola di Missione **C3** "Caccia alla Bestia" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Se avete contrassegnato la casella 2 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati", leggete il paragrafo **212**.

Se avete contrassegnato la casella 3 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati", leggete il paragrafo **213**.

Se avete contrassegnato la casella 4 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati", leggete il paragrafo **214**.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo 6 del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

La vita in ospedale scorre come sempre. Le guardie all'ingresso vi lanciano occhiate minacciose ma non dicono nulla, e voi lo considerate come un segno dell'amicizia che si sta sviluppando. I medici corrono avanti e indietro, i camici bianchi che svolazzano dietro di loro come gigantesche ali: i piccoli angeli della Zona...

La squadra che dovrete guidare vi aspetta nell'atrio. Poco dopo arriva anche Valentine.

"È un esemplare prezioso; la priorità è catturarlo," dice con tono severo. "Se lo uccidete, avrete solo cinque dei ventimila che avevamo concordato. Chiaro?" Valentine vi guarda attentamente, scrutandovi dalla testa ai piedi come se vi avesse appena pescato da un barattolo di formaldeide, poi prosegue. "Vi suggerisco di fare un salto all'armeria dell'ospedale. È ben fornita. Tra mezz'ora vi farò avere delle munizioni speciali: una mia piccola invenzione che dovrebbe aiutarvi a penetrare la..."

Si interrompe di colpo per ascoltare. Lo sentite anche voi. Il calpestio. Prima distante, poi sempre più vicino. Afferrate Valentine per il colletto inamidato del camice e la tirate indietro un attimo prima che qualcosa di enorme colpisca la parete dell'atrio. L'intero edificio trema, il muro si sfonda, il tetto crolla. Un familiare "Spa-rite!" squarcia il ronzio nelle vostre orecchie. Valutate rapidamente la situazione. Alcuni mercenari sono a terra, morti o feriti; gli altri aprono il fuoco. L'Izlom è proprio accanto a voi. Come se non bastasse, alcuni zombi si stanno trascinando verso l'ospedale attraverso la recinzione distrutta.

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: **28**, **42**, **45** e **48** e posizionatele come indicato.

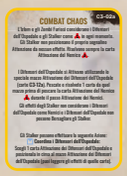
2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione **C3**.
- Trovate le carte **C3-01a (Obiettivo della Missione)**, **C3-02a (Caos della Battaglia)** e **C3-08a (Furia dell'Izlom)**, leggetele e posizionatele accanto alla Mappa.
- Trovate le tre carte **C3-12a**. Esse formano il mazzo Attivazione dei Difensori dell'Ospedale. Potete leggere queste carte ora. Poi, mescolate il mazzo e posizionatelo a faccia in giù accanto alla Mappa.
- Posizionate la seguente carta sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: **C3-11a**. Questa è la carta sovrapponibile iniziale.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Furia dell'Izlom

Obiettivo della Missione


Caos della Battaglia

Mazzo Ambiente

Mazzo Attivazione dei Difensori dell'Ospedale

3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio “Punto di Partenza”.

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Izlom Infuriato nella scatola di Missione **C3** e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1. Se avete contrassegnato la casella 4 dell’adesivo Traguardo “Soldi Insanguinati”, posizionate un segnalino -3 sulla carta.
- Trovate la carta Nemico Zombi Furioso e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate la carta Nemico Difensore dell’Ospedale e posizionatela accanto alla Mappa.
- Trovate 1 pedina Izlom e posizionatela sullo spazio contrassegnato con .
- Trovate le 8 pedine Zombi. Posizionatene 4 sugli spazi contrassegnati con e 4 accanto alla Mappa.
- Trovate le 4 pedine Nemico Militare. Rappresentano i Difensori dell’Ospedale. Posizionatene 2 sugli spazi contrassegnati con e 2 accanto alla Mappa.

Bottino ? :

- Prendete 10 segnalini Bottino casuali e posizionateli sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Segnalini Sconosciuto ? :

» In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli sulla Mappa formando una pila da 2 segnalini, come indicato:

» Stalker Singolo / 2 Stalker: 2 ×

» 3 Stalker/ 4 Stalker: 1 × , 1 × X

- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli sulla Mappa formando 2 pile da 3 segnalini ciascuna, come indicato:

» Stalker Singolo: 3 × X , 2 × , 1 ×

» 2 Stalker: 2 × X, 2 × , 2 ×

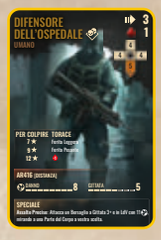
» 3 Stalker: 1 × X, 2 × , 3 ×

» 4 Stalker: 2 × , 4 ×

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **C3**.
- Se avete contrassegnato il Luogo “Laboratorio Mobile” sulla Mappa della Zona, rimettete la carta Evento di Missione **III** nella scatola di Missione.
- Altrimenti, contrassegnate il Luogo “Laboratorio Mobile” come non disponibile e rimettete la carta Evento di Missione **II** nella scatola di Missione.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione **I** deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **X** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.

Mazzo degli Eventi



Caccia alla Bestia
Epilogo A

La dottoressa Valentine vi attende fuori dall'atrio semidistrutto. Una busta nella sua mano suggerisce che la notizia del vostro successo nella caccia sia già arrivata all'ospedale.

"Vi servirebbe una flebo," osserva Valentine,
facendo una diagnosi più per abitudine che per reale preoccupazione.

"Agitata, non mescolata, grazie."

"Una battuta! Forse non siete messi così male, dopotutto. Bene... Ecco il vostro pagamento."

Sapete già che no nama le chiacchiere. Qualunque interesse possa avere per voi svanirà nel momento stesso in cui prenderete la busta, quindi vi limitate ad annuire e a infilarvi i soldi in tasca.

"Vi inserirò nella lista degli sconti per il personale," aggiunge. "Se mai doveste aver bisogno dei nostri servizi. È strano quanto raramente trattiamo gli stalker, qui."

"Di solito ci rintaniamo in qualche discarica a leccarci le ferite. O a morirci dentro."

"Interessante."

In qualche modo, l'idea che Valentine possa interessarsi a voi non vi piace affatto. Vi sentite troppo simili a esemplari da osservare e sfruttare a suo piacimento. In ogni caso, qui avete finito. Il destino dell'Izlom è segnato, nel bene o nel male. Iena riposa sotto terra. La fortuna che vi era stata promessa, probabilmente, non esiste. Forse non è mai esistita.

Ricompense dello Scenario:

Valentine vi paga volentieri la ricompensa promessa:

- Se siete in possesso della carta Missione **VII**, ottenete 5000 ₸.
- Se siete in possesso della carta Missione **VIII**, ottenete 20000 ₸.
- Rimettete tutte le carte Equipaggiamento contrassegnate con ■ nei rispettivi mazzi.
- Contrassegnate la Missione **C3** come non disponibile. Se non avete contrassegnato il Luogo "Una Parola di Toppo" sulla Mappa della Zona, contrassegnatelo come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- Se siete in possesso della carta Missione **VII**, aggiornate i vostri Traguardi sulla Mappa della Zona con l'adesivo **33**. "Izlom Abbattuto".
- Se siete in possesso della carta Missione **VIII**, aggiornate i vostri Traguardi sulla Mappa della Zona con l'adesivo **34**. "Izlom Catturato".

Rimettete tutte le carte Oggetto Munizioni Potenziate/Munizioni Perforanti, le carte Evento di Missione e le carte Ambiente nella scatola di Missione **C3**.

Rimettete la carta Nemico Izlom Infuriato e i 4 segnalini centro dell'Anomalia nella scatola di Missione **C2**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Caccia alla Bestia
Epilogo B

Mentre attraversate la porta dell'ufficio di Valentine, passate accanto a un giovane medico. Lo riconoscete: è stato lui a consegnarvi il caricatore di munizioni potenziate. Ora evita il vostro sguardo.

"... e portatemi le cartelle cliniche dei nostri attuali debitori. Avremo bisogno di volontari per riprendere i... test clinici." Valentine alza lo sguardo dalle sue carte. "Oh, siete voi, stalker. Ho saputo che il vostro incarico non è andato come previsto. Peccato."

"Tutto qui?"

"Non è certo l'ideale, ovviamente. L'Izlom era... un esemplare eccezionale. E una minaccia per la sicurezza dell'ospedale. Forse lo è ancora. Ma nella mia professione mi occupo di fatti, non di fantasie. Ora, c'è qualche motivo per cui siete ancora qui?"

Di certo, no. Anzi, ve ne andreste anche strisciando sui gomiti, se necessario. Sembra che l'aura dell'ospedale non faccia bene alle vostre finanze. Le vostre tasche rimangono spiacevolmente leggere, ma chissà? Forse è il prezzo da pagare per avere una coscienza pulita.

Ricompense dello Scenario:

- Rimettete tutte le carte Equipaggiamento contrassegnate con ■ nei rispettivi mazzi.
- Contrassegnate la Missione **C3** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 30. "Una Parola di Troppo", se non è già presente.
- Aggiornate i vostri Traguardi sulla Mappa della Zona con l'adesivo **35**. "Izlom Fuggito".

Quindi, aggiornate il vostro mazzo degli Eventi Casuali aggiungendovi le carte Evento Casuale Una Mano d'Aiuto e Notizie Tragiche.

Rimettete tutte le carte Oggetto Munizioni Potenziate/Munizioni Perforanti, le carte Evento di Missione e le carte Ambiente nella scatola di Missione **C3**.

Rimettete la carta Nemico Izlom Infuriato e i 4 segnalini centro dell'Anomalia nella scatola di Missione **C2**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Un Grido d'Aiuto
Prologo

Il fatto è che con i vecchi amici non ci si può mai davvero arrabbiare, nemmeno se ti sconvolgono la vita. Ed è proprio quello che vi ha fatto Tvirsky. Il messaggio sul PDA recitava:

"Qui Tvirsky. Spero che siate ancora vivi e non troppo lontani, perché ho dannatamente bisogno di voi.

Sto lavorando per un certo Hrushka, una testa d'uovo davvero intelligente. Insieme stiamo monitorando il famigerato Occhio di Mosca, che sembra essersi risvegliato per emettere un segnale molto forte. Conoscete la vecchia storia dell'Occhio? Si dice che un giorno invierà un inquietante segnale UVB-86, come presagio di enormi cambiamenti nella Zona. Ebbene, lo stiamo rilevando da qualche tempo. E la storia potrebbe essere vera, perché qui c'è un'attività mutante senza precedenti e tutti stanno convergendo verso quell'congegno. Coincidenze? Dannazione, chi lo sa?

Ad ogni modo, siamo praticamente assediati in un bunker vicino all'Occhio. E qui entrate in gioco voi.

Voglio che andiate a rovistare in un vecchio avamposto abbandonato della guardia di frontiera. Esaminate ogni singola tenda e prendete tutto ciò che abbia un collegamento con la scienza: prima di tutto, una scheda d'accesso, ma anche letteralmente ogni pezzo di carta con il nome Hrushka sopra. Ci dovrebbero essere una mappa e un diario con qualche poesia.

C'è del denaro in ballo. Qui ci sono le coordinate dell'avamposto. Sbrigatevi!"

Controllate le coordinate e venite assaliti da una strana sensazione: avete già esplorato quell'area? Potrebbe essere vicino al territorio dei Controllori? No, non proprio.

E sì, conoscete la leggenda del segnale UVB-86. Non volete essere presenti quando si scatenerà il putiferio, ma il messaggio proviene dal buon vecchio Tvirsky, e nella Zona le sue parole hanno un grande peso.

Allora? Qual è la vostra decisione?

Sintesi della Missione:

- Esplorate e saccheggiate l'Avamposto.
- Trovate la Scheda d'Accesso e gli altri effetti personali di Hrushka.

Prendete la Scatola di Missione **D1** "Un Grido d'Aiuto" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo **6** del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

L'avamposto è composto da un enorme edificio e da una fila di tende militari, la maggior parte delle quali ancora in condizioni relativamente buone. L'ingresso è protetto da una barriera e da alcuni sacchi di sabbia semidistrutti, il tutto sormontato da filo spinato. L'elemento più appariscente è però un vecchio BTR arrugginito, ma ancora imponente. Non c'è traccia di attività umana e i prati fradici nei dintorni sembrano calpestati da centinaia di passi.

1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: **8**, **13**, **16**, **31** e **32** e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

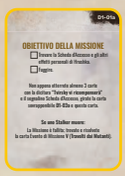
Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione **D1**.
- Trovate le carte **D1-01a (Obiettivo della Missione)** e **D1-06a (BTR)**, leggetele e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: **D1-03a**, **D1-04a**, **D1-05a**, **D1-07a**, **D1-08a**, **D1-09a**, **D1-10a**, **D1-11a**, **D1-12a**. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

- Trovate la carta Anomalia Tesla e posizionatela accanto alla Mappa.
- Prendete le 3 sagome Anomalia Elettrica (**6**, **7** e **11**) e posizionatele casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1 pedina Anomalia corrispondente sulla sagoma Anomalia con il numero più basso.

BTR


Obiettivo della Missione

Anomalia Tesla

Mazzo Ambiente

3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio “Punto di Partenza”.

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Creatura Sfuggente nella scatola di Missione **D1** e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate la carta Nemico Zecca e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate la carta Nemico Lo Sciame e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate le 6 pedine Roditore e le 5 pedine Cane. Rappresentano tutte le Creature Sfuggenti. Posizionate 4 di queste pedine sugli spazi contrassegnati con e 7 accanto alla Mappa.

Mazzo degli Eventi

- Trovate le 4 pedine Zecca. Posizionatene 3 sugli spazi contrassegnati con e 1 accanto alla Mappa.
- Trovate le 2 pedine Lo Sciame. Posizionatene 1 sugli spazi contrassegnati con e 1 accanto alla Mappa.

Bottino ?:

- Prendete 16 segnalini Bottino casuali e posizionateli sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Segnalini Sconosciuto ?:

- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli sulla Mappa formando 2 pile da 5 segnalini ciascuna e 1 pila da 4 segnalini, come indicato:
  - » Stalker Singolo: 6 × X, 4 × ●, 4 × ●
  - » 2 Stalker: 5 × X, 3 × ●, 2 × ●, 4 × ●
  - » 3 Stalker: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 4 × ●
  - » 4 Stalker: 4 × ●, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●

Altri segnalini:

- Prendete il segnalino BTR, il segnalino Cannone del BTR e il perno dalla scatola di Missione **D1**. Unite i due segnalini tramite il perno, in modo che il segnalino Cannone del BTR sia sopra il segnalino BTR, quindi posizionateli sulla Mappa come indicato.

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **D1**.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione **I** deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **VI** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.

Un Grido d'Aiuto
Epilogo

Correte a perdifiato finché non siete assolutamente sicuri che nulla vi stia inseguendo.

Vi lasciate cadere accanto a un albero per rilassarvi e raccogliere i vostri pensieri, quando il PDA emette un segnale.

"Qui Tvirsky. Ci siete ancora? Avete cercato nell'avamposto? Spero che stiate bene.

Il segnale sta diventando sempre più forte, la testa mi sta esplodendo.

Io e Hrushka siamo ancora nel bunker, feriti ma al sicuro. Ci farebbe comodo la vostra compagnia, ma potete anche aspettare che il segnale si indebolisca.
Hrushka mi ha detto che fluttua in modo casuale, ma un momento più tranquillo sta per arrivare.
Lasciate nel luogo indicato tutto ciò che avete trovato nel nascondiglio vicino all'avamposto.
Lo raccoglieremo quando la situazione sarà più tranquilla.
Inoltre, vi invierò le coordinate di un altro nascondiglio dove Hrushka tiene i suoi soldi.
Potete prendere 1000 buoni per ogni effetto personale che avete trovato.
Ma niente imbrogli, chiaro?"

Ricompense dello Scenario:

- Se siete in possesso della carta **D1-14b**, risolvete il suo effetto "Al termine di questa Missione".
- Ottenete 1000 ₸ per ogni carta con la dicitura "Tvirsky vi Ricompenserà".
- Contrassegnate la Missione **D1** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 37. "Missione **D2** Dispersi in Azione"
- Se siete in possesso della carta Mappa di Hrushka, 38. "Nascondiglio di Hrushka"
- Se siete in possesso della carta Trasmissione, 39. "Base Militare"

Aggiornate il mazzo dei Nemici aggiungendovi la carta Nemico "Creatura Sfuggente".

Trovate la carta Setup della modalità Sopravvivenza nella Zona BTR nella scatola di Missione **D1** e aggiungetela al mazzo Setup SnZ. Aggiungete i segnalini BTR e Cannone del BTR alla riserva di segnalini SnZ. Da questo momento, potrete trovare il BTR quando giocate nella modalità Sopravvivenza nella Zona.

Rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **D1**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Dispersi in Azione
Prologo

Ecco come stanno le cose.

L'avamposto è stato un inferno, ma voi ce l'avete fatta. E, cosa ancora più importante, avete recuperato la scheda d'accesso come richiesto da Tvirsky. L'avete riposta al sicuro nel nascondiglio che aveva indicato per l'occasione e ora avete tutto il necessario per iniziare la prossima fase della missione.

Secondo Tvirsky, che ha seguito le ricerche di Hrushka, uno strano oggetto, ribattezzato poi il Faro, è apparso sulla struttura dell'Occhio di Mosca. L'oggetto sembra essere la fonte di tutti i recenti disturbi.

Tutto ciò che dovete fare è raggiungere l'Occhio di Mosca e distruggere il Faro.

Improvvisamente, il vostro PDA si illumina.

"Qui Tvirsky. Ascoltate, il segnale UVB-86 si è intensificato di nuovo, più forte che mai, e i mutanti sono impazziti. Sto finendo le munizioni e Hrushka non ne ha affatto. Venite subito ad aiutarci, ok? E sì, vi raddoppierò la paga, ma muovetevi."

Dannazione. La missione di salvataggio viene prima. Il Faro dovrà aspettare.

Improvvisamente, la testa comincia a pulsarvi. Maledetto UVB-86.

Sintesi della Missione:

- Trovate un modo per affrontare i mutanti.
- Raggiungete il bunker.
- Aiutate Tvirsky e Hrushka a mettersi in salvo.

Prendete la scatola della Missione **D2** "Dispersi in Azione" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo **6** del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

La massa grigia del bunker si staglia tra i cespugli. Sembra solo a pochi metri di distanza, ma a giudicare dall'eco dei versi dei mutanti, un solo passo falso potrebbe davvero scatenare l'inferno. I cespugli si agitano mentre i mutanti si muovono verso l'Occhio, urlando in modo inquietante, come per annunciare il loro arrivo agli altri gruppi. Vi si rizzano i peli sulla nuca.

Ma aspettare non servirà a nulla. Muovetevi. Introducetevi nel bunker, parlate con Tvirsky e cercate di capire la situazione. Chiunque sia quella testa d'uovo di Hrushka, molto probabilmente è troppo intelligente e prezioso per morire qui.

1. Setup della Mappa

- Trovate le tessere Mappa: **1**, **3**, **6**, **7**, **8**, **16** e **28** e posizionatele come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

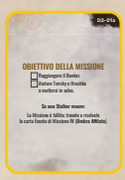
- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione **D2**.
- Trovate le carte **D2-01a (Obiettivo della Missione)**, **D2-02a (Resistenza del Bunker)**, **D2-03a (Nascondino)** e **D2-04a (Orde di Mutanti)**, leggetele e posizionatele accanto alla Mappa.
- Posizionate un segnalino ■ sulla carta **D2-02a**, nello spazio corrispondente al numero di Stalker.
- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: **D2-05a**, **D2-06a**, **D2-07a**, **D2-08a**, **D2-09a**. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.

Anomalie:

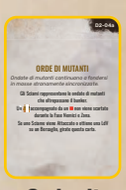
- Trovate la carta Anomalia Cometa e posizionatela accanto alla Mappa.
- Prendete 2 sagome Incendiarie casuali (**2**, **9** e **10**) e posizionatele casualmente sulla Mappa, in modo che la punta del triangolo al centro dell'Anomalia sia rivolta verso la parte superiore della Mappa.
- Posizionate 1 pedina Anomalia corrispondente sulla sagoma Anomalia con il numero più basso.

Mazzo Ambiente

Anomalia Cometa


Obiettivo della Missione

Nascondino


Orde di Mutanti

Resistenza del Bunker

3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio “Punto di Partenza”.

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Lo Sciame Brulicante nella scatola di Missione **D2** e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate la carta Nemico Creatura Sfuggente e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1 e 1.
- Trovate le 6 pedine Roditore e le 5 pedine Cane. Rappresentano tutte le Creature Sfuggenti. Posizionate 5 di queste pedine sugli spazi contrassegnati con e 6 accanto alla Mappa.
- Trovate le 2 pedine Lo Sciame e posizionatele sugli spazi contrassegnati con .
  Entrambi gli Sciami subiscono un ; posizionate un ■ su ciascun segnalino .

Bottino :

- Prendete 16 segnalini Bottino casuali e posizionateli sulla Mappa, formando delle pile come indicato.

Segnalini Sconosciuto :

- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli sulla Mappa formando 3 pile da 4 segnalini ciascuna, come indicato:
  - » Stalker Singolo: 6 × X, 4 × ●, 2 × ●
  - » 2 Stalker: 4 × X, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●
  - » 3 Stalker: 2 × X, 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●
  - » 4 Stalker: 4 × ●, 4 × ●, 2 × ●, 2 × ●

Altri segnalini:

- Trovate 5 segnalini Muro e 1 segnalino Finestra nella scatola di Missione **D2** e posizionateli sulla Mappa come indicato.

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **D2**.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione **I** deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **VI** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.

Mazzo degli Eventi

Dispersi in Azione
Epilogo

Le urla dei mutanti si affievoliscono in lontananza. Finalmente, siete abbastanza lontani da poter abbassare la guardia e rallentare. Sembra che abbiate portato a termine un'altra missione da incubo.

Anche Tvirsky è visibilmente esausto, ma tutta la tensione accumulata lo fa improvvisamente parlare:

"Avete visto tutto quel trambusto? L'UVB-86 è una vera tortura mentale. Si potrebbe usare per controllare i mutanti, piegandoli alla propria volontà. Ho preso appunti sulla frequenza e..."

Lo interrompete bruscamente, chiedendo dove sia Hrushka.

Gli occhi di Tvirsky si offuscano.

"Lui..." risponde dopo alcuni istanti. "È... era di guardia... Beh, almeno avrebbe dovuto esserlo. Io ero lì, dormivo come un bambino, e... non ho idea di cosa sia successo."

All'improvviso, i suoi occhi tornano a focalizzarsi.

"Deve essere da qualche parte vicino all'Occhio. Dobbiamo trovarlo lì. In fretta! E il vostro aiuto sarà utile."

Estrae dalla tasca una mazzetta di buoni e ve la mette in mano.

"Questo è per quello che avete fatto finora, ma c'è molto di più in gioco. Avete visto l'effetto che l'Occhio ha sui mutanti? Qualcosa li attira. Diamine, se qualcuno lo venisse a sapere, lo userebbe per seminare il caos ovunque. Hrushka..."

Si ferma a riflettere per un momento.

"È pazzo, ma aveva ragione su questo. L'Occhio è una fonte di male, senza dubbio."

Agita un foglio di carta stropicciato tra le mani.

"Questi sono i suoi appunti, è tutto ciò che abbiamo".

È una rivelazione che vi lascia senza parole. Sarebbe stato meglio poter esaminare tutto nel bunker, senza fretta. E se tornaste indietro?

Tvirsky, tuttavia, ha un piano diverso.

"Ora ci riposiamo. Riposo e rifornimento. Ecco le coordinate di un negozio. È gestito da Zanne, un mio amico e trafficante d'armi. Tuttavia, è interessato anche ai reperti e potrebbe comprarli da voi. Beh, a patto che facciate una buona impressione. Una volta che avrete tutto il necessario, andremo all'Occhio a distruggere tutto ciò che c'è da distruggere."

"E trovare Hrushka?" chiedete.

"Assolutamente sì!" risponde con determinazione.

Ricompense dello Scenario:

- Ottenete 3000 ₸.
- Contrassegnate la Missione **D2** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 40. "Missione **D3** Il Gigante d'Acciaio"
- 41. "Zanne"
- Se siete in possesso della carta Strano Liquido, 43. "Laboratorio di Chimica"
- 44. "Bunker di Hrushka"

Aggiornate il mazzo dei Nemici aggiungendovi la carta Nemico "Lo Sciame Brulicante".

Rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **D2**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Il Gigante d'Acciaio
Prologo

Non c'è modo di entrare in un'area infestata da mutanti senza un minimo di informazioni, quindi insistete affinché Tvirsky vi riveli il più possibile.

"Beh," riflette lui. "L'impianto in questione era un centro di ricerca gestito dal governo. Non chiedetemi quale governo."

Ride in modo ironico.

"Hrushka era una delle teste d'uovo che lavoravano lì. Quando il segnale si è intensificato, hanno evacuato tutti... tranne lui. Era l'unico deciso a continuare la ricerca, così è rimasto. Per questo abbiamo la scheda d'accesso e la mappa della struttura. E questo è tutto ciò che è in nostro possesso."

Rimane in silenzio per un po', raccogliendo i suoi pensieri.

"L'impianto è stato esposto alle ondate di mutanti per molto tempo. Potrebbero averlo distrutto. Potrebbero averlo trasformato nel loro nido. Chi può dire quali siano gli effetti del Faro su di loro? A me dà alla testa, questo è sicuro... e sono preoccupato per Hrushka. Non si trova da nessuna parte nei pressi dell'avamposto, temo che si sia spinto fino all'Occhio. Dobbiamo distruggere la fonte del segnale e trovare quello scienziato testardo. Guardate laggiù, vedete quell'edificio? È l'unico ingresso all'area dell'Occhio che conosco. L'edificio è circondato da un'alta recinzione di cemento e filo spinato, e io non sono certo un tipo da scalate. Domande?"

Beh, siete abituati al fatto che ella Zona i briefing dettagliati sono un lusso che non esiste. Senza pensarci troppo, seguite Tvirsky.

Sintesi della Missione:

- Entrate nell'edificio.
- Fatevi strada fino alla struttura.
- Distruggete il Faro.
- Evacuate l'area.

Prendete la scatola della Missione **D3** "Il Gigante d'Acciaio" dalla scatola del gioco. Contiene tutti i componenti specifici della Missione di cui avrete bisogno durante il setup e quando giocherete questa Missione.

Prendete il segnalino Scheda d'Accesso dalla Scatola di Missione **D1** e inseritelo nella Scatola di Missione **D3**.

Ora potete tornare alla Navigazione nella Zona (passo **6** del raccoglitore della Campagna) e proseguire.

La colossale struttura dell'Occhio di Mosca si staglia contro il cielo violaceo, conferendo alla scena un'atmosfera surreale. Potete letteralmente percepire l'aria vibrare al ritmo del segnale UVB-86. Solo poche ore fa sembrava più debole, ma più vi avvicinate alla struttura, più si fa intenso. I mutanti si avvicinano pericolosamente.

Vi occorre un momento per rendervi conto che Tvirsky ha parlato.

"Là." Indica la strana sfera incastonata nella struttura del radar. "Quello è il Faro. La fonte del segnale di lavaggio del cervello. Il Sacro Graal della malattia e del controllo mentale."

Lo guardate increduli. Tvirsky non ha mai parlato in quel modo prima d'ora, e persino la sua voce sembra diversa. Cosa diavolo gli è successo?

Vorreste parlare, ma Tvirsky vi zittisce con un gesto impaziente della mano.

"Lo so. Sono già stato qui," prosegue. "Andrò avanti io e aprirò l'ingresso con la scheda d'accesso. Voi restate qui e tenete d'occhio l'entrata. Non voglio che una chimera mi segua.

Vi contatterò quando sarà il momento di raggiungermi."

Rassegnati, lo guardate sparire all'interno della struttura e... beh, aspettate.

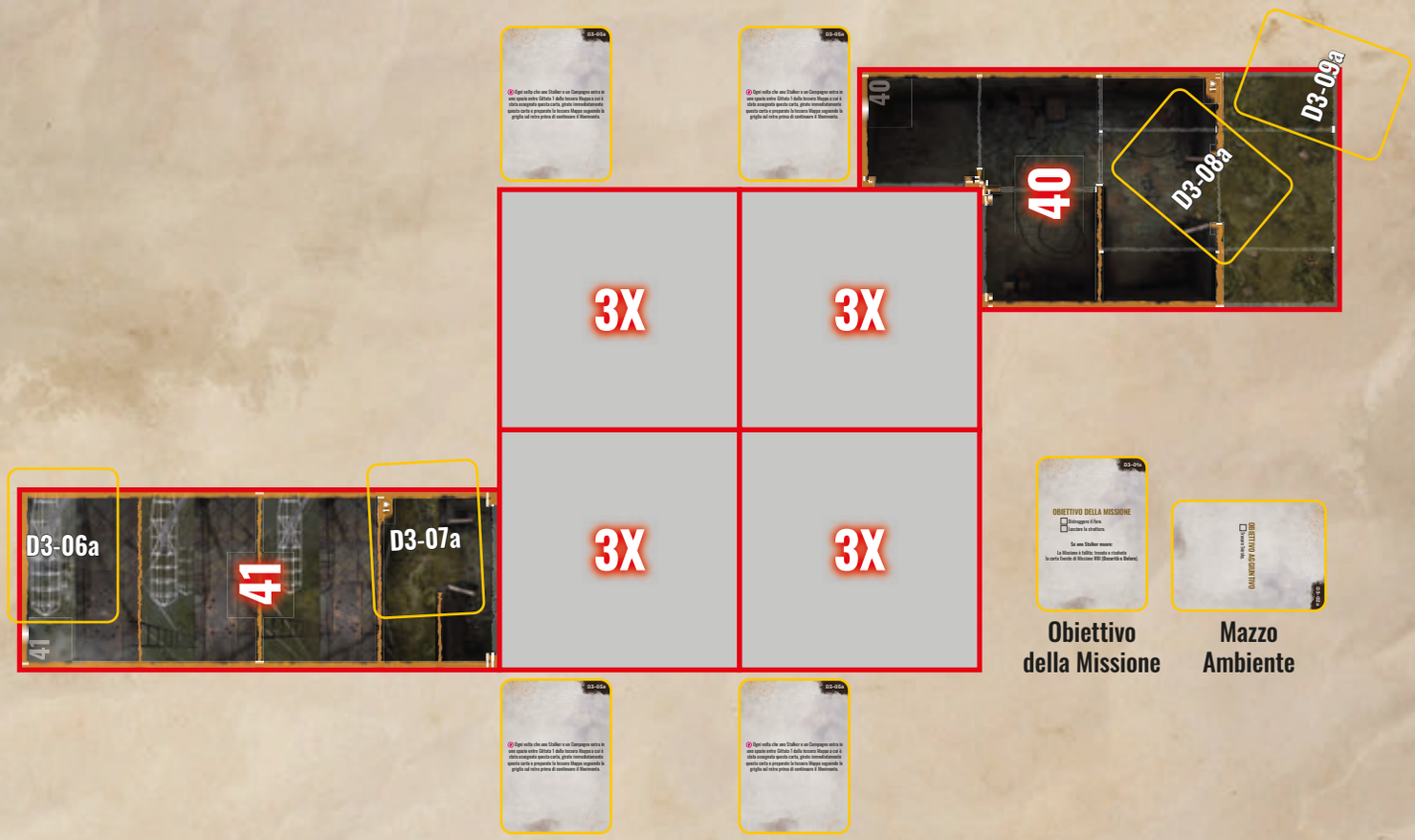
1. Setup della Mappa

Trovate le tessere Mappa: **36**, **37**, **38**, **39**, **40** e **41**. Posizionate casualmente le tessere Mappa **36**, **37**, **38** e **39** in modo che formino un quadrato, come indicato. Posizionate le tessere Mappa **40** e **41** come indicato.

2. Setup dell'Ambiente

Carte Ambiente:

- Prendete tutte le carte Ambiente dalla scatola di Missione **D3**.
- Trovate la carta **D3-01a (Obiettivo della Missione)**, leggetela e posizionatela accanto alla Mappa.
- Trovate le quattro carte **D3-05a**, mescolatele e posizionatele casualmente accanto alle tessere **36**, **37**, **38** e **39**, in modo che 1 carta sia associata a 1 tessera, come indicato.
- Posizionate le seguenti carte sulla Mappa come indicato nell'immagine sottostante: **D3-06a**, **D3-07a**, **D3-08a**, **D3-09a**. Queste sono le carte sovrapponibili iniziali.
- Conservate le carte Ambiente rimanenti accanto alla Mappa, poiché saranno necessarie durante la Missione.



3. Ulteriore Setup

Stalker:

- Posizionate le miniature degli Stalker sullo spazio “Punto di Partenza”.

Nemici:

- Trovate la carta Nemico Creatura Sfuggente e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Se ci sono 3 o più Stalker, contrassegnate la carta Nemico Creatura Sfuggente anche con 1.
- Trovate la carta Nemico Lo Sciame Brulicante e posizionatela accanto alla Mappa. Contrassegnatela con 1.
- Trovate le 6 pedine Roditore e le 5 pedine Cane. Rappresentano tutte le Creature Sfuggenti. Posizionate 2 di queste pedine sugli spazi contrassegnati con e 9 accanto alla Mappa.
- Trovate le pedine Lo Sciame e posizionatene 2 accanto alla Mappa.

Bottino ?:

- Prendete 3 segnalini Bottino casuali e posizionateli sulla Mappa, formando una pila come indicato.

Segnalini Sconosciuto ?:

- In base al numero di Stalker, prendete il corrispondente set di segnalini Sconosciuto, mescolateli e posizionateli sulla Mappa formando 2 pile da 8 segnalini ciascuna, come indicato:
  - » Stalker Singolo/3 Stalker: 4 × X, 4 × , 1 × , 4 × , 4 ×
  - » 2/4 Stalker: 2 × X, 4 × , 2 × , 4 × , 3 ×

Mazzo degli Eventi:

- Prendete tutte le carte Evento di Missione dalla scatola di Missione **D3**.
- Formate un mazzo con le carte Evento di Missione in ordine numerico, a faccia in giù. La carta Evento di Missione **I** deve essere in cima al mazzo, mentre la carta **XI** deve essere sul fondo. Questo è il vostro mazzo degli Eventi.

La Missione ha inizio! Giocate il primo Round.

Mazzo degli Eventi

Il Gigante d'Acciaio
Epilogo A

Vi fate strada attraverso orde di mutanti che hanno perso la capacità di agire all'unisono e si azzannano tra loro. Pochi minuti di terrore e finalmente siete sollevati nell'accogliere il sole cupo della Zona.

Ce l'avete fatta. Lo spettacolo del Faro che esplode è già una ricompensa di per sé, e sapere che uno dei poteri oscuri che controllavano la Zona non esiste più è un sollievo. Tuttavia, mentre l'entusiasmo si affievolisce, sorgono le domande. Dove diavolo è finito Hrushka, e cosa gli è successo? Cosa c'era dietro la faccenda di Tvirsky? Da dove proveniva il Faro e chi ha causato tutto questo casino?

Vi allontanate con un senso di vittoria mescolato a un'inquietudine che pesa sul cuore stanco. E, peggio ancora, con la morte di Tvirsky, nessuno vi pagherà per il vostro disturbo. Tuttavia, all'improvviso, vi viene in mente che, ora che il segnale è spento, avete un'area enorme da esplorare e in cui cercare oggetti di valore. Forse riuscirete a trovare una ricompensa per il disturbo.

Ricompense dello Scenario:

Il Faro è distrutto:

- Contrassegnate la Missione **D3** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 45. "Giardini"
- 46. "Bus Abbandonato"

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **D3**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Il Gigante d'Acciaio
Epilogo B

"Fermatevi," esclama Tvirsky con respiro affannoso. "Fermatevi, devo... devo raccogliere i miei pensieri."

L'uomo si accascia accanto a un tronco d'albero, e voi fate lo stesso.

"Sto iniziando a vedere le cose con chiarezza," prosegue. "Quel dannato Faro... mi ha cambiato. Ero lì... ma non da solo. Prima di contattarvi, avevo visitato la struttura insieme a Hrushka. Abbiamo affrontato il segnale centinaia di volte e... e Hrushka è morto durante la nostra spedizione all'Occhio di Mosca. Sono tornato all'avamposto e qualcosa mi ha spinto a rovistare tra tutti i suoi documenti. Cercavo qualcosa di valore da rivendere, ma non mi rendevo conto che la prolungata esposizione all'UVB-86 mi stava facendo del male. Più studiavo gli appunti di Hrushka, meno ero me stesso, e presto... Beh, per quanto assurdo possa sembrare, ho iniziato a trasformarmi in lui."

Ride amaramente, scuotendo la testa con incredulità.

"In un certo senso, è così. Ho riacquistato lucidità solo quando l'intensità del segnale è diminuita, ma non abbastanza da capire cosa mi fosse successo."

Siete fuggiti dalla struttura prima che l'inferno mutante si scatenasse, con l'immagine del Faro in fiamme ben impressa nella vostra mente.

Tvirsky vi segue, con una pistola in mano e il volto sudato segnato dalla confusione più totale.

Annuite mentre i pezzi del puzzle vanno al loro posto. La sua esitazione ogni volta che parlava di Hrushka. L'assenza di qualsiasi traccia dello scienziato. Il cambiamento di calligrafia nel suo diario. Sentite che ci sono altri dettagli pronti a incastrarsi, ma prima che possiate chiedere qualcosa, Tvirsky aggiunge:

"Non solo mi avete salvato la vita, ma anche la sanità mentale. Avete la mia eterna gratitudine. Venite, seguitemi."

Avete fatto una buona azione, cosa piuttosto rara nella Zona. Stanchi ma soddisfatti, seguite Tvirsky fino a un albero contorto, dove lo stalker inizia a scavare tra le radici.

"Qui ci sono le cose di Hrushka," dice, dissotterrando un coperchio di metallo. "E anche i suoi soldi. Non gli serviranno più, non è vero? Possiamo dividerceli."

Tra alcuni documenti scientifici e una collezione di dispositivi, estrae una busta con del denaro. Ne prende una buona metà e vi porge il resto.

Una buona azione che viene pagata bene? Cosa ancora più rara.

Vi rendete improvvisamente conto che, ora che il segnale è spento, avete un'intera area da perlustrare alla ricerca di oggetti di valore. La vittoria sembra ancora più grande.

Ricompense dello Scenario:

Il Faro è distrutto e Tvirsky vi ricompensa con del denaro:

- Ottenete 2000 ₸.
- Contrassegnate la Missione **D3** come non disponibile.

Poi, aggiornate la Mappa della Zona con i seguenti adesivi:

- 45. "Giardini"
- 46. "Bus Abbandonato"

Aggiungete la carta Stalker "Tvirsky" al vostro Nascondiglio. Da questo momento, potrete scegliere Tvirsky come Stalker in una Missione. Questa carta si trova nella scatola di Missione **D3**.

Quindi, ad esclusione delle carte Equipaggiamento ottenute dai giocatori, rimettete tutte le carte Evento di Missione e Ambiente nella scatola di Missione **D3**.

Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Missione D1
“Un Grido d’Aiuto”

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: **D1-01**, **D1-02**, **D1-03**, **D1-04**, **D1-05**, **D1-06**, **D1-07**, **D1-08**, **D1-09**, **D1-10**, **D1-11**, **D1-12**, **D1-13**, **D1-14**.
- Rimettete la carta Nemico “Creatura Sfuggente” nella scatola.
- Rimettete i segnalini Scheda d’Accesso, BTR e Cannone del BTR nella scatola.
- Se siete in possesso di un Reperto con un segnalino su di esso, scartate quel Reperto.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₸.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Missione D2
“Dispersi in Azione”

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: **D2-01**, **D2-02**, **D2-03**, **D2-04**, **D2-05**, **D2-06**, **D2-07**, **D2-08**, **D2-09**, **D2-10**, **D2-11**, **D2-12**.
- Rimettete la carta Reperto “Nucleo” nella scatola.
- Rimettete la carta Nemico “Lo Sciame Brulicante” nella scatola.
- Rimettete i 5 segnalini Muro, il segnalino Finestra e i segnalini , e nella scatola.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₸.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Missione D3
“Il Gigante d’Acciaio”

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**, **XI**.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: **D3-01**, **D3-02**, **D3-03**, **D3-04**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-05**, **D3-06**, **D3-07**, **D3-08**, **D3-09**, **D3-10**, **D3-11**, **D3-12**, **D3-13**, **D3-14**, **D3-14**, **D3-14**.
- Rimettete il segnalino Scheda d’Accesso nella scatola di Missione **D1**.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₸.
- Rimettete la carta Nemico “Tvirsky” nella scatola.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina 6 e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Ripristino delle Scatole di Missione

Missione C1 “Affari Rischiosi”

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: **C1-01**, **C1-02**, **C1-03**, **C1-04**, **C1-05**, **C1-06**, **C1-07**, **C1-08**, **C1-09**, **C1-10**, **C1-11**, **C1-12**, **C1-13**, **C1-14**, **C1-15**.
- Rimettete le carte Nemico “Zombi Furioso” e “Mercenario Cecchino” nella scatola.
- Rimettete i 6 segnalini nella scatola.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₹.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Missione C2 “Giorno di Paga”

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: **C2-01**, **C2-02**, **C2-03**, **C2-04**, **C2-05**, **C2-06**, **C2-07**, **C2-08**, **C2-09**, **C2-10**, **C2-11**, **C2-12**, **C2-13**, **C2-14**, **C2-15**, **C2-16**, **C2-17**, **C2-18**, **C2-19**, **C2-20**, **C2-21**, **C2-22**, **C2-23**, **C2-24**, **C2-25**, **C2-25**, **C2-25**.
- Rimettete la carta Reperto “Seme” nella scatola.
- Rimettete la carta Nemico “Izlom Infuriato” nella scatola.
- Rimettete i 4 centri dell’Anomalia e i 3 segnalini **C2** nella scatola.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₹.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Missione C3 “Caccia alla Bestia”

- Rimettete tutte le carte Evento di Missione nella scatola: **I**, **II**, **III**, **IV**, **V**, **VI**, **VII**, **VIII**, **IX**, **X**.
- Rimettete tutte le carte Ambiente nella scatola: **C3-01**, **C3-02**, **C3-03**, **C3-04**, **C3-06**, **C3-07**, **C3-08**, **C3-09**, **C3-10**, **C3-11**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-12**, **C3-14**, **C3-15**.
- Rimettete le 2 carte Oggetto “Munizioni Potenziate/Munizioni Perforanti” nella scatola.
- Rimettete la carta Arma “Prototipo X-17” nella scatola.
- Rimettete la carta Armatura “Esoscheletro degli Ecologisti” nella scatola.
- Rimettete la carta Nemico “Difensore dell’Ospedale” nella scatola.
- Rimettete le carte Evento Casuale “Una Mano d’Aiuto” e “Notizie Tragiche” nella scatola.
- Se avete fallito la Missione **C3**, rimettete la carta Nemico “Izlom Infuriato” nella scatola. Altrimenti, rimettetela nella scatola di Missione **C2**.
- Se avete fallito la Missione **C3**, rimettete i 4 segnalini centro dell’Anomalia nella scatola. Altrimenti, rimetteteli nella scatola di Missione **C2**.
- Ogni Stalker può ora vendere un qualsiasi numero di carte Equipaggiamento per il loro valore in ₹.
- Aprite il raccoglitore della Campagna a pagina **6** e risolvete il Ripristino Post-Missione.

Ora i giardini rappresentano il luogo perfetto per un nascondiglio. Nostalgia a parte, avete del lavoro da fare.

Con la pala in mano, iniziate a scavare e... sì! Siete fortunati! C'è una cassa nascosta tra i vecchi cespugli di rabarbaro!

Pescate 1 Armatura di Livello III e inseritela nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

221.

Bus Abbandonato

Avete già sentito parlare di quel vecchio autobus arrugginito. Le storie su di esso sono tante e diverse, ma quasi tutte parlano di un nascondiglio nascosto sotto il sedile del conducente.

Ora che l'Occhio di Mosca è spento, avete un'unica occasione per arrivarci.

Con qualche strattone deciso, il sedile si stacca. Sotto di esso c'è una cassetta degli attrezzi e... una sorpresa al suo interno!

Prendete 2 carte Oggetto Kit Medico Militare e 1 carta Oggetto Pillole Anti-Radiazioni e inseritele nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

222.

Rifugio di Zanne

"Oh, un cliente," dice Zanne, sfoggiando un ampio sorriso che mette in mostra i suoi denti d'oro. "Giusto?"

Rispondete che avete avuto il contatto da Tvirsky.

"Ah, sì, sì. Tvirsky è un bravo ragazzo. Ai tempi veniva spesso nella mia vecchia attività. Ci siete mai stati? Un posto di classe, eh? Però Tvirsky è cambiato, ultimamente. Non è più lo stesso, ma non riesco a capire cosa c'è di strano in lui. Comunque... veniamo agli affari. Sento odore di soldi, e buoni. Posso procurarvi tutti i giocattoli sputafuoco che desiderate. Tuttavia... Se aveste dei reperti da vendere, sarei felice di darci un'occhiata."

Prendete la carta Contatto **C24** "Zanne" e inseritela nella vostra scorta.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

223.

Liberi dal Faro

I ratti non hanno avuto pietà di questo posto. Tutto ciò che vedete sono documenti strappati o rosicchiati e porzioni di cibo mezze mangiate. L'odore di escrementi di roditori nell'aria è soffocante. In un angolo notate un letto dalle lenzuola sudicie; forse era di Tvirsky, ma poi vi si è sistemato sopra qualcosa di ben peggiore. Entrate con riluttanza, trattenendo il respiro contro il fetore nauseabondo. Dietro il letto trovate alcuni ratti morti, gonfi e marcescenti, sparsi tra brandelli di banconote lacerate. Gli avidi roditori devono averne divorate troppe. No, il denaro non ha portato loro la felicità.

Ma a voi potrebbe ancora offrirne un po'. Alcune banconote sembrano essere rimaste intatte.

Prendete 2200 ₹ e inseriteli nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

mappe, diagrammi, una collezione di rilevatori Geiger e altri dispositivi a voi totalmente alieni.

E... eccolo lì. Mentre frugate nel disordine, vi imbattete in una busta piena di soldi. Sembra proprio che vi stesse aspettando. Andiamo, Hrushka riuscirà a capire che l'avete presa voi? È un mondo crudele quello in cui viviamo.

Prendete un qualsiasi ammontare di ₸ (fino a 6000 ₸) e inseriteli nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

216.

Base Militare

Vi avvicinate alle coordinate indicate e scorgete un avamposto circondato da una recinzione con filo spinato. Sventolate un fazzoletto bianco (ogni stalker dovrebbe averne uno dopotutto, no?) e tirate un sospiro di sollievo quando la sentinella abbassa l'arma e vi lascia entrare.

Pochi minuti dopo, siete dentro.

"Siete voi quelli con cui abbiamo parlato?" si accerta la sentinella.

"Sì," rispondete.
"Dal rifugio di Hrushka."

"Bene," sorride il soldato. "Entrate."

Entrate nella caserma.

"Sedetevi," dice il militare. "Mettetevi comodi."

L'uomo vi porge una tazza scheggiata con del tè caldo e fumante. Lo ringraziate con un cenno del capo e chiedete quale sia il loro legame con Hrushka.

"Nessuno, in realtà," dice il soldato con una smorfia. "Ci ha contattati via radio, utilizzando frequenze comuni. Voleva conoscere la situazione del territorio. Ci ha chiesto dell'Occhio di Mosca, dell'attività mutante, dei segnali, tutte cose così. Usava un sacco di gergo scientifico. Era un po' difficile capire cosa dicesse, ma col tempo si trasformò in un pazzo furioso. Borbottava come un matto, ci parlava di teorie del complotto contorte, leggeva le sue pessime poesie. Ci siamo fatti una bella risata. Ha perso la testa, ovviamente."

Annuite malinconicamente e sorseggiate il tè.

"Comunque," aggiunge la sentinella, "la situazione nell'area sta peggiorando. Avete munizioni da vendere? È da un po' che non abbiamo notizie dal quartier generale."

Potete vendere un qualsiasi numero di Caricatori per 800 ₸ ciascuno.

Prendete la carta Contatto **C23** "Sentinella" e inseritela nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

217.

Zanne

Zanne, il contatto che vi ha raccomandato Tvirsky, è scomparso. Il tugurio maleodorante in cui avrebbe dovuto trovarsi è deserto, e il tavolo traballante al suo interno è cosparso di fucili di legno. Di legno? Era davvero un trafficante d'armi?

Tuttavia, c'è una nota sul muro che recita:

"A chiunque venga qui in cerca di potenza di fuoco. Troppi mutanti in giro. Ho dovuto andarmene in fretta. Ecco la nuova posizione. Venite a cercarmi lì. Zanne"

In fretta, eh? Questo significa che non ha potuto portare via tutto... Diamo un'occhiata in giro.

Aggiornate la vostra Mappa della Zona con l'adesivo **42**. "Rifugio di Zanne".

Pescate 4 carte Oggetto e 1 carta Accessorio e inseritele nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

218.

Laboratorio di Chimica

Vi avvicinate al laboratorio e tirate un sospiro di sollievo nello scoprire che non è stato saccheggiato nel frattempo. Nella Zona non si può mai sapere.

Consegnate il campione d'acqua alla testa d'uovo di turno.

"Santo cielo," lo scienziato osserva la fiala d'acqua contaminata e la tocca con la mano infilata in un guanto di gomma. "Qui dentro c'è l'intera tavola periodica. E forse pure qualche elemento che nessuno ha mai sentito nominare. Una sola goccia potrebbe sterminare un'intera città, ne sono certo."

Nella sua voce c'è ammirazione. Perché? Non capirete mai il modo di pensare degli scienziati.

"Farò qualche test. Se si tratta di una nuova tossina, voglio essere il primo a scoprirlo" aggiunge la testa d'uovo. "Ditemi dove l'avete trovata. Meritate un compenso per il vostro sforzo."

Pescate 2 Reperti casuali, sceglietene uno e inseritelo nel vostro Nascondiglio, scartando l'altro.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

219.

Bunker di Hrushka

Se la missione **D3** - Il Gigante d'Acciaio è Contrassegnata come non disponibile: Leggete il paragrafo **223**, altrimenti continuate a leggere.

La strada per il bunker sembra infinita, soprattutto quando il Faro inizia a gravare su di voi. È più intenso rispetto a prima, e non riuscite a scrollarvi di dosso la sensazione che vi abbia raggiunto più in fretta del solito. La testa vi martella, gli occhi lacrimano. Ogni passo diventa più difficile del precedente, e iniziate a dubitare di riuscire persino a scorgere il bunker, figuriamoci a raggiungerlo.

Scegliete un altro Luogo.

220.

Giardini

Osservate i piccoli giardini abbandonati da tempo immemorabile, ormai invasi da vegetazione selvatica e calpestati dal passaggio dei mutanti, per fortuna ormai spariti. È facile immaginare i vecchi abitanti riposarsi qui, curando con fatica i loro magri raccolti nei giorni migliori, prima che la Zona inghiottisse tutto.

208.

Vendetta Servita Calda

Tutti i canali di comunicazione della Zona trasmettono la stessa notizia: l'ospedale è stato raso al suolo, e con esso il personale e i pazienti. Di solito, le supposizioni e le accuse sarebbero già volate in tutte le direzioni, ma è risaputo che tutte le fazioni della Zona utilizzavano i servizi della struttura. Le uniche teorie che emergono riguardano l'implosione spontanea di un'anomalia o altri fenomeni "naturali".

Quando vi trovate a vagare nell'area, vi soffermate per indagare sulle rovine, ma non trovate nulla. È come se l'inferno stesso avesse divorato l'edificio.

Solo vicino alla baracca abbandonata in riva al lago scoprite una lapide appena eretta e ornata di fiori selvatici.

Scegliete 2 carte Contatto non Contratto casuali dal raccoglitore della Campagna e dal vostro Nascondiglio e rimuovetele dal gioco.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

209.

Una Parola di Troppo

Se avete ottenuto l'adesivo Traguardo "Izlom Fuggito", leggete il paragrafo **200**.

Se la casella 6 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati" è contrassegnata, non avete ancora affrontato l'Izlom; scegliete un Luogo differente.

Lasciate che vi dica una cosa sui segreti e la vodka: non vanno mai d'accordo. Quando la seconda entra, i primi escono. Non ricordate nulla, vero? Beh, eravate andati al 100 Rad per bervi qualcosa di fresco. Per farla breve, non era nemmeno mezzanotte quando le storie sui sotterranei dell'ospedale hanno iniziato a scivolare dalle vostre bocche direttamente nelle orecchie degli avventori.

Il risultato? Due uomini, per giunta teste d'uovo, vi hanno avvicinato con una proposta. Tutto quello che dovete fare è lasciare che l'Izlom scappi durante la vostra caccia. Spaventarlo, sottrarlo alla presa di Valentine e lasciarlo libero di vagare nella Zona. Gli Ecologisti desiderano osservare la creatura e offrono un prototipo di esoscheletro nuovo di zecca in cambio di questa opportunità. Allora, che ne dite? Un'offerta così potrebbe non ripresentarsi tanto presto.

Segnate la casella 6 sull'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati".

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

210.

Contrattisti dell'Ospedale

Lavorare per l'unico ospedale della Zona ha i suoi vantaggi, e Valentine si assicura che ne abbiate un assaggio inviandovi i contatti di due dei suoi collaboratori esterni. Di Bonesetter sapete già qualcosa: un esperto medico da campo che ha salvato così tante chiappe da meritarsi un conto sempre aperto al bar 100 Rad. L'altro, noto come il Farmacista, non l'avete mai sentito nominare. E non c'è da stupirsi, visto che non vi siete mai trovati ad avere bisogno di una scorta di farmaci e droghe. Però ha un'intera gamma di altri prodotti da vendere e a prezzi decisamente vantaggiosi.

Prendete le carte Contatto **C21** "Farmacista" e **C22** "Bonesetter" e inseritele nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

211.

Una volta risolta la questione dell'Izlom, nel bene e nel male, sarebbe cortese informare sua figlia del destino del padre. Altrimenti, se non ve la sentite di raccontare cos'è successo, sarebbe sicuramente più semplice rimanere in silenzio e dimenticare la sua esistenza.

Scegliete un'opzione:

» Riferitele che l'Izlom è morto (solo se avete ottenuto l'adesivo Traguardo "Izlom Abbattuto"): leggete il paragrafo **205**.

» Riferitele che l'Izlom è stato catturato da Valentine (solo se avete ottenuto l'adesivo Traguardo "Izlom Catturato"): leggete il paragrafo 206.

» Riferitele che l'Izlom è fuggito (solo se avete ottenuto l'adesivo Traguardo "Izlom Fuggito"): leggete il paragrafo **207**.

» Riferitele che non sapete cosa sia successo all'Izlom e che abbandonate il caso: contrassegnate questo Luogo come non disponibile. Ritornate al raccoglitore della Campagna.

212.

Alcune prove suggeriscono che, fino a non molto tempo fa, il mutante noto come Izlom fosse un anziano che viveva nei dintorni.

Ritornate alla guida alle Missioni.

213.

Avete scoperto qualcosa nel seminterrato dell'ospedale. Qualcosa la cui etica è quantomeno discutibile, per non dire altro. Le spiegazioni di Valentine sono coerenti... almeno da un punto di vista logico. Ma le credete davvero? Vi fidate di una persona che fornisce risposte del genere?

Ritornate alla guida alle Missioni.

214.

L'ultima volta che avete affrontato l'Izlom, lo avete ferito gravemente. È possibile che il mutante non si sia ancora ripreso o, quantomeno, che ora abbia un motivo per temervi.

Ritornate alla Navigazione della zona, passo 6 del raccoglitore della campagna, e proseguite.

215.

Il Nascondiglio di Hrushka

Eccolo. Le coordinate erano corrette.

Un'accurata ispezione svela il coperchio di un vecchio baule militare, malconcio e chiuso da una semplice serratura. Con un rapido gesto la rompete, provocando un forte scatto metallico. Il baule si apre con un cigolio, rivelando un groviglio di carte tipiche delle teste d'uovo,

Non sapevate nemmeno perché avevate preso la lettera mai spedita di quel vecchio. Eppure, ora che era nelle vostre mani, come potevate lasciarla marcire in fondo allo zaino? Così avevate deciso di improvvisarvi postini e di portare questo pegno d'amore paterno fuori dalla Zona fino al suo destinatario a Chernihiv. Per fortuna, conoscevate un contrabbandiere abbastanza affidabile – il buon vecchio Molerat – a cui affidare il vostro nobile capriccio. Quello che non vi aspettavate era una risposta, per di più arrivata sul vostro PDA.

"Siete delle anime gentili, stalker. Vi prego, fatemi sapere se scoprite qualcosa di più sul destino di mio padre.

Non posso esprimere quanto questo significhi per me, ma posso dimostrarvi la mia gratitudine. Statemi bene."

La Figlia Riconoscente, come ha firmato il messaggio, deve avere a disposizione una potente stazione radio. E una grossa rete di contatti: ne siete certi, non avevate incluso alcuna informazione di contatto nella consegna...

Prendete 1000 ₹ e inseriteli nel vostro Nascondiglio.

Contrassegnate la casella 1 sull'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati".

Se la casella 2 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati" è contrassegnata, leggete il paragrafo **204**.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

204.

Mio Amato Mostro

Se la Missione **C3** è contrassegnata come non disponibile, leggete il paragrafo **211**.

Se la casella 5 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati" è contrassegnata, non avete ancora affrontato l'Izlom; scegliete un Luogo differente.

Altrimenti:

Esistono parole adatte per dire a qualcuno che il padre scomparso è probabilmente caduto vittima di un esperimento orrendo, che gli ha cancellato ogni traccia di umanità lasciando solo un guscio mutato e deforme e che ora passa le giornate a uccidere le persone innocenti? Esiste un dannato galateo epistolare per comunicare certe notizie? Alla fine, potete solo essere schietti. Inaspettatamente, la risposta della figlia è rapida.

"Uccidetelo. Per l'amor di Dio, di qualunque dio! Per il mio bene, per il vostro, non mi interessa cosa possa spingervi a farlo. Ponete fine alle sofferenze di ciò che resta di mio padre e non ve ne pentirete."

Segnate la casella 5 sull'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati".

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

205.

La Fine della Sofferenza

Il vostro messaggio è ancora una volta breve. "È finita," scrivete sul vostro PDA, soffermandovi a pensare se sia il caso di aggiungere qualche frase di cordoglio per la perdita, essendo tecnicamente gli assassini di suo padre... Premete il pulsante di invio.

"Grazie," risponde lei. "Avete fatto la cosa giusta."

Non siete sicuri se la seconda frase l'abbia scritta a voi o a sé stessa.

Pochi giorni dopo, un volto familiare si fa avanti. È uno dei corrieri di Molerat e ha un pacco per voi. La consegna diretta all'interno della Zona è costosa, ma il fucile che trovate nella scatola lo è ancora di più. Chiunque sia la figlia, ha sicuramente trovato una vita migliore fuori dalla Zona rispetto a quella che avrebbe potuto avere in una baracca sulle rive del lago irradiato.

Prendete la carta Arma Prototipo X-17 dalla scatola della Missione **C3** e inseritela nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

206.

Il Diavolo non Dorme Mai

Informate la figlia dell'Izlom del suo destino ormai segnato e del suo ritorno tra le cavie da laboratorio di Valentine. Naturalmente, tralasciate il vostro ruolo negli eventi. Del resto, volete essere pagati, giusto?

"Capito," risponde lei. "Grazie per avermelo detto. Ora ci penso io."

Una risposta calma e composta, a prima vista. Ma per un breve momento, quando vi arriva, lo schermo del vostro PDA sembra ardere di fuoco vivo. Scuotete la testa e la visione scompare. Sapete che è assurdo, ma ora sperate davvero che non scopra mai che siete stati voi a dare l'ordine di catturare il mutante.

Essere ricompensati sia dalla figlia dell'Izlom che dal suo aguzzino... Vi siete proprio riempiti le tasche, eh? E che dire del peso della vostra coscienza adesso, stalker?

Prendete 5000 ₹ e inseriteli nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Aggiornate la vostra Mappa della Zona con l'adesivo **47**. "Vendetta Servita Calda".

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

207.

Destino Incerto

Non avete idea di come reagirà la figlia dell'Izlom alla notizia della fuga del padre. Sì, è stata lei a chiedervi di ucciderlo e lo ha fatto con sorprendente sicurezza. Ma questo significa solo che è una persona abituata a dare ordini. Ma le decisioni che li precedono? Beh, ce ne sono alcune che ti segnano per sempre.

"Questa cosa non è mio padre," risponde lei, ancora una volta apparentemente imperturbata. "Grazie. Per averci provato. Il segno della mia gratitudine dovrebbe arrivarvi presto."

Ma più tardi, quella notte, ricevete un altro messaggio.

"Pensate che soffra?"

Mettete via il PDA. Non c'è nulla che possiate dire.

Prendete un'Arma casuale di Livello III e inseritela nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

Paragrafi

200.

Quando entrate nel bar 100 Rad, due impazienti teste d'uovo si avvicinano a voi.

Se avete ottenuto l'adesivo Traguardo "Assistenti alla Ricerca":

"Ancora una volta siete accorsi in nostro aiuto, stalker! E che esemplare curioso ci avete permesso di osservare! Non credereste mai ai modi in cui questo mutante si adatti a un nuovo habitat... Ma lasciateci esprimere la nostra gratitudine come si deve."

Prendete la carta Armatura Esoscheletro degli Ecologisti dalla scatola di Missione **C3** e inseritela nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

Altrimenti:

I due scienziati si accorgono che avete "rilasciato" l'Izlom nella Zona. Gli ecologisti apprezzano l'opportunità di osservare questo individuo unico nel suo habitat naturale e vorrebbero ricompensarvi con un'offerta irripetibile: un prototipo di esoscheletro nuovo di zecca a un prezzo incredibilmente basso, se decidete di acquistarlo subito.

"Consideratela come una donazione. Un'offerta simbolica per ulteriori ricerche e per i loro promettenti frutti."

Prendete la carta Armatura Esoscheletro degli Ecologisti dalla scatola di Missione **C3**; potete scartare Buoni e carte Equipaggiamento per un valore totale pari a 10000 ₹ per poterla inserire nel vostro Nascondiglio. Se non lo fate, aggiungetela al mazzo delle Armature.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

201.

Nascondiglio di Iena

Iena vi ha portato qui una volta: un vecchio capanno da caccia dall'aria anonima, con una scala mezza marcia che nessuno si sognerebbe di usare, a meno di sapere quali pioli reggono ancora... Salite. Il vostro denaro è in un altro castello, ovviamente, ma almeno le provviste che trovate renderanno la delusione più sopportabile.

Prendete 5 carte Oggetto **Cibo** e 1 Caricatore di ogni tipo inserite tutto nel vostro Nascondiglio.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

202.

Laboratorio Mobile

Come al solito, entrate nel campo di ricerca con sentimenti contrastanti. Non siete mai riusciti a farvi un'idea precisa su quelle teste d'uovo. Da un lato, preferiscono parlare prima di sparare, a differenza degli altri abitanti della Zona. E almeno si ricordano di fare il bagno più di una volta al mese. Di contro, tutte le peggiori aberrazioni che avete visto nella Zona sono state create da loro... o quantomeno ammirate con entusiasmo.

"Ecco il pacco per la signorina Valentine," dice il quartiermastro del campo, porgendovi un pacco ben sigillato. Odora di cloro e sigarette. "Ehm... non posso fare a meno di notare: da quanto tempo avete quelle ustioni sulle mani? Stiamo studiando le possibili proprietà rigenerative della saliva dei succhiasangue e..."

"Fatti gli affari tuoi," ringhiate, strappandogli il pacco di mano. Sì, quelle teste d'uovo non sono poi così male.

Avete ricevuto il pacco richiesto da Valentine.

Segnate questo Luogo come non disponibile.

Ritornate al raccoglitore della Campagna.

203.

Posta in Ritardo

Se le caselle 1 e 2 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati" sono contrassegnate, leggete il paragrafo **204**.

Se la casella 1 dell'adesivo Traguardo "Soldi Insanguinati" è contrassegnata, non avete imparato nulla di nuovo; scegliete un Luogo differente.